

Dawaj w wolontariat – InteGra

Gra karciana o wolontariacie, stworzona z myślą o wszystkich osobach działających społecznie, planujących rozpocząć swoją przygodę z wolontariatem lub zainteresowanych tą formą aktywności. Rozgrywkę szczególnie polecamy dzieciom i młodzieży ze Szkolnych Klubów Wolontariusza, a także grupom wolontariackim, które chcą lepiej się poznać i wspólnie rozwijać swoje działania.

Cele gry:

- integracja uczestników,
- wzajemne poznawanie się,
- zdobywanie wiedzy o wolontariacie,
- rozwijanie kreatywności,
- pobudzanie refleksji nad potrzebami i wyzwaniami społecznymi,
- ćwiczenie wspólnego poszukiwania rozwiązań.

Czy gracze znają swoje imiona?

- TAK - możesz pominąć ten punkt.
- NIE - Zanim zaczniecie rozgrywkę kartami zagrajcie w Bezludną wyspę.

Bezludna wyspa – uczestnicy siedzą w taki sposób, aby wszyscy się widzieli (np. w kręgu). Każda osoba po kolei wymienia jedną rzecz, którą zabrałaby na bezludną wyspę. Nazwa tej rzeczy musi zaczynać się na tę samą literę, co imię danego gracza.

Liczba graczy:

4–25 osób

Czas gry:

45–90 minut

Mistrz gry. Jedna osoba pełni rolę Mistrza gry, który ma za zadanie:

- odliczać czas odpowiedzi na stoperze. Mistrz gry czuwa nad czasem gry biorąc pod uwagę liczbę uczestników i czas jakim dysponują. Może dodać czas trwania Rundy I, dodać czas w Rundzie II.
- wprowadza w rundy, wspiera uczestników w grze.
- wyznacza gracza, który odpowiada za zbieranie „wolonów” przyznawanych za poprawnie udzielone odpowiedzi przez innych graczy

Runda I – „Szybka odpowiedź”

Gracze odpowiadają indywidualnie, po kolei.

Gracz ma 10 sekund na odpowiedź.

Jeśli odpowiedzą poprawnie zdobywają 1 wolon.

Jeśli nie odpowiedzą karta trafia na stos „Do III rundy”

Każdy gracz ma dodatkowe dwie karty

+ 10 sekund, które daje dodatkowy czas.

+ przekazanie pytania- gracz przekazuje pytanie wybranej osobie. Gra toczy się dalej od tej osoby

Mistrz! W tej rundzie masz do dyspozycji 80 kart. Jeśli ogranicza Was czas, nie musisz wykorzystać wszystkich. Użyjcie tylu kart ilu potrzebujecie. Zalecamy aby w pierwszej rundzie każdy gracz dostał minimum trzy pytania. Czas trwania rundy I to łącznie 15 min.

Runda II „Wyzwanie” 3 minuty

Gracze dobierają się w pary. Jeśli jest nieparzysta może być trójka.

Losują pytania z puli rundy drugiej - zestaw wyzwania.

Do tej rundy przydadzą się kartki i długopisy/ flamastry by napisać lub narysować odpowiedź.

Na sygnał prowadzącego, rozpoczynają w parach pracować nad odpowiedzią, mają na jej wypracowanie 3 minuty.

Po upływie trzech minut, pary przedstawiają swoje

odpowiedzi. Czas na przedstawienie odpowiedzi to 1 minuta.

Mistrz gry i grupa akceptuje odpowiedzi. Mistrz lub grupa może dać swoje uwagi do danej odpowiedzi.

Jeśli odpowiedź była pełna, dostała akceptację Mistrza i grupy graczy, uczestnicy zdobywają 1 wolon.

Jeśli odpowiedź nie została udzielona, albo była niepełna np podanie dwóch zamiast trzech rozwiązań pytanie wędruje do rundy III.

Runda III „Współpraca” 10 minuty

Niezależnie od liczby pytań z poprzednich rund grupa ma 10 minut na opracowanie odpowiedzi na wszystkie pytania, na które wcześniej nie udzielono odpowiedzi. Uczestnicy mogą rozwiązywać je wspólnie lub podzielić się na podgrupy. Za każdą poprawną odpowiedź na pytanie otrzymują 1 wolon.

Gracze wygrywają, jeśli liczba wolonów, które zdobyli jest co najmniej pięciokrotnie większa niż liczba pytań, na które nie odpowiedzieli